

언어·교육·문화 토론문

『그녀들은 왜 팬 픽션 커뮤니티에 자발적으로 창작하는가:
집단 정체성과 감정 소모의 관점에서』

민경중 / 한국외국어대학교

팬이 좋아하는 대상의 모습을 이야기 형태로 재창작하는 팬픽션(fanfiction)은 비록 개인의 창작물이지만 팬 내부에서 통용되는 집단 지성(collective intelligence)의 지식과 견해를 통해 구현된 창작품이라고 볼 수 있다. 이는 획일화를 추구하는 전체주의와는 확연하게 다르다(2017 남명희). 한국의 경우 1990년대 컴퓨터 pc 통신망 등장 이후 온라인 문화의 초창기에 특정한 취향을 중심으로 모임을 결성하여 동호회 형태로 운영되다가 ‘팬픽션’이라고 본격 등장한 것은 1997~1999년이라고 볼 수 있다. 초기에는 패러디 형태로 게시판에 의견게시물에 불과했으나 애니메이션과 해외 드라마, 또는 외국 작품의 번안을 통해 플롯을 갖춘 문학 작품 형식이 등장하며 팬덤에서 인기를 구가했다. 팬 작가들은 때로는 경쟁적으로, 때로는 보완적으로 자극하며 원작의 방향과 다른 작품들이 등장했다. PC통신이 한국의 팬 문화와 팬픽션에 미친 영향은 매우 크다고 할 수 있다. 중국의 인터넷 문학의 독자수와 창작자수 면에서 단연 세계 최고 규모를 자랑하며 인터넷 문학의 상업적 발전을 이끌고 있고 특히 2차 창작된 팬픽션 역시 대중문화의 중요한 일부분이 되어 있다는 것은 중국 팬픽션의 지대한 영향력과 향후 잠재력을 여실히 보여 주고 있다.

그런 측면에서 우위에(吴玥)교수(中国社会科学院大学)의 『그녀들은 왜 팬 픽션 커뮤니티에 자발적으로 창작하는가: 집단 정체성과 감정 소모의 관점에서(她们为何在同人社群自愿创作: 以群体认同与情感付出为视角)』 논문은 자칫 팬픽션의 발상지인 미국, 일본에 치중되었던 관심사에서, 상대적으로 우리가 잘 접하지 못한 중국 여성 팬픽션 애호가들의 정서와 준사회적관계, 집단 정체성 캐릭터 동일시를 이론의 틀로 삼아 여성 팬픽션 애호가들이 커뮤니티 내에서 자발적으로 작품을 창작하는 이유와 상관관계를 엿볼 수 있다는 점에서 연구자뿐 아니라 문화콘텐츠 산업자들에게도 큰 의미가 있다고 하겠다.

질문1. 정보격차 현상이 비단 중국만의 문제는 아니나 응답자들이 주로 중국의 대도시, 고학력자, MZ세대로 특정화되어 농촌 출신자는 1할 이하에 불과했다. 아마 한국도 조사를 해보면 거의 비슷할 것으로 보이나 정보격차의 문제를 그대로 노출하고 있어서 씁쓸했다. 미디어 학자로서 미디어 리터러시 문제와 함께 이런 정보격차 문제는 어떤 방식으로 해소되어야 한다고 보는가?

질문2. 여성 팬 픽션 애호가의 연예인 혹은 캐릭터와의 동일시가 팬픽션 커뮤니티 내에서의 서핑 시간이나 팬 픽션 커뮤니티에 대한 집단 정체성 요소들과 명확한 관계가 없어 8,9번째 가설은 증명되지 못했다고 주장하셨다. 좀 더 구체적인 이유를 듣고 싶다.

질문2. 팬픽션 작가들은 능동성이 강한 프로슈머로 만약 콘텐츠 산업에 종사하는 사람들이 더 많은 팬픽션 애호가들의 창작에 대한 열정을 자극할 수 있다면, 문화 콘텐츠 생산 및 소비에 더 많은 전파효과와 경제적 이익을 가져올 수 있을 것이라라고 지적하셨다.

그렇다면 코로나 19 발생 이후 팬데믹으로, 소셜미디어의 사용시간과 소셜미디어에 대한 수용도가 높아지고 팬데믹 상황에 따라 소비 성향에 있어서 변화가 감지되고 있는데 이런 상황을 반영한 팬픽션 애호가들의 변화 성향을 추가로 연구해 보실 의향이 있으신지 궁금하다. 만약 연구를 진행한다면 어떤 변화가 있을 것으로 예상하나?

